ADDICTION | SUISSE

GREA
GROUPEMENT ROMAND D'ETUDES DES ADDICTIONS

Communiqué de presse

23 février 2023

Jeux d'argent en ligne

Sur internet, les problèmes de jeu ont doublé : les cantons lancent une campagne de prévention

Quatre ans après un premier volet d'étude et l'entrée en vigueur de la Loi fédérale sur les jeux d'argent (LJAr), Addiction Suisse et le GREA publient la deuxième vague de l'étude eGames sur les comportements de jeu d'argent en ligne de la population suisse. Les résultats montrent que la part des joueuses et joueurs problématiques a doublé, passant de 2,3% (2018) à 5,2% (2021). Les cantons suisses unissent leur force et lancent une campagne de prévention commune, disponible sur gambling-check.ch.

En 2018, Addiction Suisse et le GREA ont réalisé la toute première étude sur les comportements de jeu d'argent en ligne en Suisse. Un deuxième volet de cette recherche a été réalisé en 2021 afin de mesurer une éventuelle différence à la suite de l'entrée en vigueur en 2019 de la nouvelle Loi fédérale sur les jeux d'argent (LJAr) et la libéralisation des casinos suisses en ligne. Cette étude s'interroge également sur l'impact de la pandémie de Covid-19 sur le jeu en ligne. Elle est composée d'une partie quantitative (n=1'395 joueuses et joueurs) et d'entretiens approfondis avec 20 personnes.

Augmentation du jeu problématique

La comparaison des analyses quantitatives des deux études eGames suggère tout d'abord que la fréquence de participation à des jeux en ligne a augmenté : en 2018, un quart des répondant·e·s jouaient de façon hebdomadaire. En 2021, ils sont dorénavant 30%. Ces résultats montrent surtout que la part des joueuses et joueurs problématiques a doublé, passant de 2,3% en 2018 à 5,2% en 2021. Les jeunes (18-29 ans) sont les plus touchés, puisque 18,8% d'entre eux sont concernés par un comportement de jeu à risque ou problématique. Les jeunes dépensent également plus d'argent dans les jeux en ligne, avec une somme moyenne de 162 francs par mois contre 105 francs pour l'ensemble de l'échantillon.

Une offre démultipliée à l'accessibilité illimitée

La partie qualitative de l'étude, réalisée avec 10 participant·e·s de Suisse romande et 10 participant·e·s de Suisse-allemande, permet d'approfondir l'impact de la LJAr et du contexte spécifique de la pandémie sur leur comportement de jeu en ligne. Une grande majorité de participant·e·s a ainsi relevé que l'explosion de l'offre suisse de jeu en ligne, combinée avec la pandémie de COVID-19 et la période de semi-confinement, ont un fort potentiel d'influence sur l'évolution de leurs comportements. La démultiplication de l'offre de jeu en ligne, le marketing intensif, l'accessibilité illimitée aux jeux, les bonus, ont été des facteurs importants dans l'intensification de leurs pratiques de jeu.

Campagne de prévention nationale

Face à l'augmentation des problèmes de jeux en ligne, qui concernent particulièrement les jeunes, tous les cantons suisses s'associent pour la première fois dans une campagne de prévention nationale. L'étude montre en outre qu'un tiers des joueuses et des joueurs ne connaissent pas l'offre d'aide et de soutien. Sur le site internet *gambling-check.ch*, disponible

dans les trois langues nationales, les joueuses et joueurs peuvent réfléchir aux motivations qui les poussent à jouer et obtenir des conseils de réduction des risques. La plateforme permet également une orientation vers l'ensemble de l'offre d'aide et de soutien existante. Pendant quatre semaines, la campagne sera diffusée sur les réseaux sociaux (Facebook, Instagram et TikTok) et ciblera particulièrement les jeunes jusqu'à 30 ans qui fréquentent des plateformes de jeu en ligne.

Informations complémentaires

Dossier de presse accessible sous : https://drive.google.com/drive/folders/1UhN4T-PSZg6obs4LNLu8Qc8FmZn8vR5I

- La recherche
- Résumé exécutif
- 4 factsheets

Contacts

Camille Robert, co-secrétaire générale du GREA, 078 891 39 41

Markus Meury, porte-parole d'Addiction Suisse, 021 321 29 63

Qu'est-ce que le jeu problématique ?

L'addiction au jeu est un trouble psychique reconnu par l'Organisation mondiale de la santé et classé dans le DSM-5. Le jeu problématique survient lorsqu'une personne présente des difficultés avec son comportement de jeu selon un certain nombre de critères, tels que le besoin de jouer des sommes croissantes ou le fait de mentir sur sa pratique de jeu. Utilisé dans cette enquête, le *Problem Gambling Severity Index (PGSI)* est un outil composé de 9 questions, avec des scores de 0 à 3, qui permet de mesurer le profil de risque des joueuses et des joueurs. Un score de 8 points ou plus indique un comportement de jeu problématique.

Avec le soutien de